

LER1772 Развивающая игрушка «Погружение в математику» (напольная, 136 элементов)

Погружаемся в числа до 120 с помощью коврика на морскую тематику, а заодно развиваем первичные основы математики: сложение, вычитание, умножение. Коврик "Погружение в математику" превращает уроки математики в веселые глубоководные исследования!

В наборе

- виниловый коврик
- 2 надувных кубика с цифрами
- 64 квадратных рамки
- 1 надувной кубик больше / меньше
- 4 рамки больше / меньше
- 64 маркера

Знакомство с ковриком «Погружение в математику»

Перед тем, как приступить к занятиям, дайте игрокам время познакомиться с ковриком и предметами. Обратите их внимание на следующие числовые схемы на коврике: каждое число, начиная со второго ряда, на десять больше, чем число над ним; на десять меньше числа под ним; на один больше, чем число слева от него; и на единицу меньше числа справа. Игроки также должны обратить внимание, что все числа в столбце заканчиваются одним числом, а все числа в ряду, начиная со второго, начинаются с одного и того же числа.

Примечание: чтобы кубики катились легко, не надувайте их слишком сильно.

Как играть

Знакомство с числами до 120

Раздайте по одной квадратной рамке каждому игроку небольшой группы. Бросьте один или два кубика с цифрами, чтобы задать одно- или двузначное число. Попросите игроков найти это число на коврике и как можно скорее поместить его в рамку. Первый игрок, нашедший число, должен закрыть глаза и сосчитать от этого числа до 120! Для усложнения задания бросайте кубики, но не показывайте число игрокам; вместо этого опишите число подсказкой, например: «Это число на 3 меньше 42».

Поиск недостающего слагаемого

Бросьте кубики с цифрами, чтобы получилось двузначное число. Поместите это число в рамку. Снова бросьте кубики и поместите в рамку второе число. Спросите игроков, «насколько больше» большее число – меньшего. Покажите это на таблице, считая вверх от меньшего числа к большему. Объясните игрокам, что такой подсчет – это способ вычитания чисел. Продолжайте бросать кубики для получения пары чисел; на этот раз пусть игроки посчитают вверх по таблице. Для примера, на изображении справа показано, как игроки могут использовать таблицу для счета от 23 до 47.

1	2	3	4	5	6	7	8
11	12	13	14	15	16	17	18
21	22	23	24	25	26	27	28
31	32	33	34	35	36	37	38
41	42	43	44	45	46	47	48
51	52	53	54	55	56	57	58
61	62	63	64	65	66	67	68

Сдвиньтесь на две клетки вниз, считая до 20, и на 4 клетки вправо, считая до 4. Недостающее слагаемое – 24!

Чтобы лучше запомнить эту схему, после подсчета попросите игроков назвать вслух разницу между двумя числами в формате «насколько больше» (например, «47 на 24 больше 23»).

Коралловый счетчик

Бросьте два кубика с цифрами, чтобы получить двузначное число. Попросите игроков выяснить, какое число им недостаёт, чтобы получить 120. Помогайте игрокам использовать различные способы счёта, используя коврик как наглядное пособие. Например, чтобы сосчитать по десяткам, игроки могут найти выпавшее число на коврике, а затем двигаться вниз по одной клетке за раз; или, чтобы сосчитать по единицам, они могут двигаться вправо, по одному пространству за раз. (Если игроки по-прежнему испытывают трудности с перемещением по таблице, см. предыдущее упражнение для наглядного примера способа подсчета.) Попросите игроков показать свои собственные способы подсчета с использованием рамок, чтобы проложить числовой путь на коврике, демонстрируя, как они считали, шаг за шагом.

Подводные расчеты

Бросьте кубики с цифрами, чтобы получилось двузначное число. Попросите одного игрока поместить это число в рамку на коврике. Теперь бросьте кубик больше/меньше и попросите игроков мысленно посчитать, какое число им нужно найти (например, если в рамке стоит 42, а вы выбрасываете +10, игроки должны найти 52). Используйте рамку больше/меньше, чтобы проверить результат: поместите исходное число в середину рамки, тем самым выделяя окружающие её числа: на 10 больше, на 10 меньше, на 1 и на 1 меньше. Со временем игроки смогут визуализировать изображение, созданное рамкой более/менее, и правильно находить числа, которые больше или меньше, не считая.

Бросай и считай до 120

Два игрока (или две команды) по очереди бросают кубик с цифрами, чтобы получить двузначное число. Объясните, что

первая выпавшая цифра будет для разряда десятков, а вторая - для разряда единиц. Раздайте игрокам рамки разного цвета, чтобы они поместили их на выпавшее число. Это будет отправной точкой для каждого игрока (или команды). Теперь пусть игроки по очереди бросают один из надувных кубиков и перемещаются на соответствующее количество клеток. Игроки могут бросить кубик с цифрами или кубик больше/меньше на выбор (использование кубика больше/меньше добавляет элемент вознаграждения за риск, поскольку игроки могут продвинуться вперед или вернуться назад до 10 клеток). Продолжайте по очереди, пока один из игроков или команд не достигнет 120! Чтобы выиграть, игрокам необходимо набрать ровно 120. Для усложнения задания, играйте в ту же игру, но используйте вычитание для обратного счета до 1!

Карта глубин

Попросите игрока бросить два кубика с цифрами, не показывая другим участникам. Держите выпавшее двузначное число в тайне! Объясните игроку, бросавшему кубики, что он или она - капитан, ответственный за перемещение другого игрока (штурмана) по таблице от 1 до выпавшего секретного числа. Капитан должен использовать указания «больше или меньше», такие как «на 20 больше», «на 1 меньше» и так далее, но исключительно от 1 до 10, чтобы штурман добрался до секретного числа. Это может происходить за сколько угодно количество шагов, описанное капитаном. Нет правильного или не правильного пути. Главное, чтобы штурман оказался на секретном числе. Попросите штурмана отмечать маркерами клетки, по которым он двигается, создавая путь от начала до конца. Когда маршрут полностью готов, вместе с игроками просмотрите шаги, которые они сделали, чтобы добраться до места назначения.

Эй! Для дополнительной нагрузки выполните те же действия, но на этот раз начните с 120 и продвигайтесь в обратном направлении!

Прибрежные узоры

Попросите игроков использовать разноцветные рамки и маркеры, чтобы выделить схемы на коврике. Вот несколько забавных занятий с использованием схем:

- **Нечетные и четные числа:** выделите чётные числа одним цветом, а нечётные – другим в нескольких строках или столбцах.
- **Пропуск счёта:** считайте по 5кам и по 10кам. Спросите игроков, заметили ли они, что общего в обоих числах (при пропуске счета на 5 учитываются 10ки!). Также пропускайте счет по 10кам и 20кам или 4кам и 8кам. Закрывайте числа по мере счёта, используя зеленый цвет, чтобы закрыть одно число, и оранжевый, чтобы закрыть другое. Вы увидите, что некоторые числа являются частью двух или более схем пропуска счёта!
- **Схемы сложения и вычитания:** попросите игроков решить серию задач на сложение или вычитания с повторяющимися схемами, например $5 + 7$, $25 + 7$, $45 + 7$ и т. д. Попросите их класть рамки на слагаемые и суммы при решении, чтобы увидеть, как возникают закономерности.
- **Назовите эту схему:** выберите любую схему, а затем закройте числа в этой схеме маркерами. Попросите учащихся назвать схему, изображенную на коврике. Для разнообразия уберите один маркер из схемы и попросите игроков сказать вам, какое число следует закрыть.



Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: help@LRinfo.ru

Наш сайт: LRinfo.ru